

# 特別支援学校における「お笑いダンス」の試み

小笠原 大輔<sup>a</sup> 鈴木 学<sup>b</sup>

<sup>a</sup> 湘北短期大学保育学科 <sup>b</sup> 横浜国立大学教育学部附属特別支援学校高等部

## 【抄録】

特別支援学校高等部において「やってみたことのない動き、自分では思いつかない動きを発見して動く」「自由な身体表現の楽しさを知る」「生徒の持っているダンスの固定観念を変える」をねらいとして「お笑いダンス」の授業を2回行った。生徒の特性上、内容によっては参加しない生徒もいたが、ほとんどの者が楽しそうに活動した。質問紙調査でもほぼ全員が「楽しかった」と回答した。また全員が「みんなと協力できた」、約9割が「またやりたい」と回答していることから、「お笑いダンス」はダンスへの興味・関心の向上へと繋がると期待できる。今回行ったような短時間の内容を繋げて小作品に展開させることを今後の課題としたい。

## 【キーワード】

お笑いダンス 身体表現 特別支援

## I. はじめに

平成20年公布の旧学習指導要領においてダンスが中学校1・2年生の男女とも必修<sup>1</sup>になって早10年経ったが、相変わらず創作ダンスに対する学生および指導者からの評価は低く、悩みの声は多い<sup>2,3,4,5,6,7,8,9</sup>。一方、創作的な要素がふんだんに盛り込まれているリズムダンスや「オノマトペカード」や「むちゃぶりカード」を使用した即興表現遊びなどの「おもしろダンス」は学生には非常に評価が高い<sup>10,11</sup>。これまで行われていた教育現場でのダンスの中には、学習指導要領を曲解し

ていたり、現在の学生の実態にそぐわず、興味・関心を抱くことの出来ない内容も含まれていたりと、梅澤（2016）のいう“20世紀型体育”<sup>12</sup>の方法がとられてしまっていたりと問題が少なくない中、「おもしろダンス」のような興味・関心・満足度の高い新しい内容を積極的に行っていくべきであると考えます。

養護学校などでは、音楽科や体育科の教科の時間の学習活動として、あるいは、発表を目指した単元活動として身体表現・ダンス・音楽の活動が展開されることが多く<sup>13</sup>、今回も通常授業をもとに文化祭発表に繋げる目的で「生徒に新しいダンスを！」という声が挙がり、特別支援学校において特別授業として「お笑いダンス」を行う機会を得た。本稿では特別支援学校で行った内容を報告

---

## <連絡先>

小笠原 大輔 ogasawara@shohoku.ac.jp

するとともに、その内容を振り返り、本教材の有用性を述べる。また課題を見つけることで今後の表現教育に繋げることを目的とし、簡単な調査も行った。

## Ⅱ. 方法

### 1. 対象授業

特別支援学校高等部における保健体育科の授業(60分)全18回のうち2回(第9、12回目)を「お笑いダンス道場」と称し、筆者が担当した。

### 2. 対象

特別支援学校高等部の生徒34名(通常は実態別に縦割り2グループ。「お笑いダンス道場」の2回は合同)。

### 3. 調査方法

全18回のうち「お笑いダンス道場」2回に関し、各授業後に生徒に対して簡単な質問紙調査を3択および自由記述にて行った。また、参加教員にも感想を求めた。さらに授業風景をビデオカメラで撮影し、振り返りの際に使用した。尚、本調査にあたり、本稿への結果及び写真の掲載に関して学校長及び担任教員より了承を得た。

統計的解析にはJavaScript - STAR2012を用いた。

本稿では初めに授業全体の概要を紹介し、その後で「お笑いダンス道場」の内容及び調査結果を述べる。

## Ⅲ. 全授業概要と生徒の様子

### 1. 生徒実態

#### 1) 生徒について

・知的障害部門特別支援学校高等部に在籍

- ・中軽度の知的障害
- ・運動制限のある生徒も少数いる

#### 2) 障害の特性について

- ・個別の指示など一定の配慮が必要であるが、言葉による指示を概ね理解することができる
- ・空間認知、ボディイメージが確立されていない、模倣の運動が苦手な者も一定数いる
- ・「自由に動く」ことが苦手。決まった動きをすることはできる
- ・相手の立場になってものごとを考えたり、相手の意図を読み取ることは苦手

#### 3) ダンスの経験について

- ・振りの決まっているダンスの経験はある(運動会や文化祭での演技発表等)

### 2. 授業概要

#### 1) 単元のねらい

- ・自由な身体表現の楽しさを知る
- ・イメージに基づいて、自由な身体表現ができる
- ・他者の動きを感じて、それに呼応して動くことができる

#### 2) 単元計画(表1)

全18回だが、最後の6回は保健体育内ではなく文化祭演技発表に向けた練習として行った。4回(第1、3、5、7回目)は教育実習生が授業を担当した。さらに2回(第9、12回目)は特別講師としてダンスの専門家が担当した。

### 3. 授業の様子

#### <1～5回目>

- ・具体的にどのように動いてよいのか分からずに戸惑う生徒が多かった。
- ・基本になる動きやポーズ(ヨガやまね歩き)を

特別支援学校における「お笑いダンス」の試み

表 1 単元計画

回	内 容
1	テーマ「ダイナミック」 リズムに合わせて動く
2	ヨガストレッチ、まね歩き、新聞紙で遊ぼう
3	テーマ「極限」 新聞紙で動く
4	ヨガストレッチ、だるまさんが転んだ
5	テーマ「メリハリ」 新聞紙、スポーツのデッサン スポーツの動きをモチーフにダイナミックに動く
6	ヨガストレッチ、新聞紙、群像
7	テーマ「ダイナミック」 新聞紙、群像（夏の思い出）
8	ヨガストレッチ、新聞紙、布を使って
9	お笑いダンス道場 1
10	ヨガストレッチ、ダイナミック歩き、「秋」をテーマに集団ダンス
11	まね歩き、「秋」をテーマに集団ダンス発表会 →ここで単元は一区切。
12	お笑いダンス道場 2
13	～ 18 回。文化祭に向けたダンスの練習。

示すことで動けるようになった。基本の動きやポーズをテーマ（ダイナミックなど）に沿ってアレンジしたものの見本をバリエーション豊富に数多く見せることで、生徒の動きの幅が広がり、楽しさを感じ積極的に取り組む生徒が増えてきた。  
・2人組やグループでの動きは、それぞれがそれぞれに動く、というものが中心で、他者を感じて動くまでには至らなかった。

< 6～8 回目 >

・新聞紙を行うことで他者の動きに応じて動くことができるようになってきた。一方で、ストレス発散とばかりに新聞紙を叩きつける、踏みつける、破るといった動きが目立つようになり、そればかりではなく相手の気持ちになって新聞紙をやさしく扱うことも課題とした。「自由だから何でもいい」ではなく「相手の気持ちを考えて」という視点を持つことができた。ダンスの動きという点では動きのメリハリがつくようになってきた。  
・群像ではそれぞれがそれぞれに動くのではなく、生徒同士で事前に話し合っ、他者の動きやポーズに呼応した表現ができるようになった。しかしながら、セリフをつけて言葉で説明しようとしたり、動きが小さくて分かりにくい（周囲に伝わらない）ことが多くのグループで見られたりした。

< 9 回目 >

・第 1 回お笑いダンス道場では、相手と息が合うことの楽しさ（ハイタッチ・ロータッチ）や、頭でとやかく考えずに即興的に動くことの楽しさ（右左ダンス）を味わうことができた。カードを引いてそのカードのお題に沿った動きをグループで事前の話し合いなしで行うワークでは、戸惑う生徒や他者の動きとは関係なく動く生徒もいたが、半数の生徒はお題を自分なりに解釈して動くことができた。「台風」のお題で動いたグループは集団で 1 つの台風を表現することができていた。

< 10～11 回目 >

・まとめとしてテーマに沿ってグループで動きを考えて表現するワークを行った。打ち合わせの時間を設け、テーマは「秋」、声は出してもいいが言葉はなし、最後はポーズで終わる、というルールを設定した。各グループともダンス道場で得たイメージも交えながらアイデアを出し合い、実際に動いて練習して発表することができた。

< 12 回目 >

・第 2 回お笑いダンス道場では、相手と呼応する動きとしてテーマを「バトル」に絞り、「真剣白刃取り」「カポエイラ」を行った。テーマが明確

で具体的な動きの見本が示されたこともあり、多くの生徒が楽しく動くことができた。最後にはオリジナルの動きで1対1のバトルの発表会を行うことができた。

<13回目以降>

・文化祭の演技発表の一部として、乱闘シーンの表現に取り組んだ。「カポエイラ」の動きをベースに1対1の闘いの表現、チーム同士で相手に襲いかかろうとする群像の表現をすることができた。文化祭のステージで発表し、「迫力があった」「かっこよかった」と観客から評価され、達成感を感じるとともに、生徒個々が自分の表現に自信を持つことができた。

#### Ⅳ.「お笑いダンス道場」(全18回の第9、12回目)

##### の内容および調査結果

##### 1.「お笑いダンス道場」のねらい

- ・やってみたことのない動き、自分では思いつかない動きを発見して動く
- ・自由な身体表現の楽しさを知る
- ・生徒の持っている「ダンス」の固定観念を変える

##### 2. 内容(表2、3)の詳細とその様子

参加者：教員8名。1回目生徒27名、2回目生徒32名。

##### 1) ウォームアップ

##### ①ストレッチ

##### <内容>

基本的なストレッチの他、長座して腕の勢いと反動で回転する「お尻回り」などを行った(図1)。

##### <生徒の様子>

ほとんどの生徒が屈伸や伸脚などのお馴染みの運動は半ば自動的に行っていたが、座っているだけ、立っているだけの生徒もいた。お尻回りは楽しそうに何度も繰り返し行っていた。

##### ②右左ダンス

##### <内容>

『ANIの「エンドレス」体操』(ASA-CHANG & 巡礼)という曲に合わせて即興的に踊る「右左ダンス」を準備体操として行った(図2)。これはまず授業者(小笠原)がリーダーとして生徒の前に立ち、即興的に動き、それを生徒が真似して踊るが、完全な即興というわけではなく、歌詞の「右、左、右左右。左、右、左右左…」に合わせて、方

表2 お笑いダンス道場1の内容

ウォームアップ	①ストレッチ、お尻回りなど、②右左ダンス
ハイ・ロータッチ	①ハイタッチ、②ハイ・ロータッチ、③タッチ&プッシュ、④タッチ&プッシュ・プッシュ
カポエイラの動きから	①ジンガ、②ガロパンチとエスキーバ
おもしろ表現カード	①名詞カード、②オノマトペカード+名詞カード

表3 お笑いダンス道場2の内容

ウォームアップ	①ストレッチ、お尻回りなど
戦いごっこ1	真剣白羽取りダンス
ハイ・ロータッチ	①ハイタッチ、②ハイ・ロータッチ、③ハッピー・ラッキー・ジャンケン
戦いごっこ2	カポエイラの動きからの発展



図1 お尻回り

向もしくは体の向き、四肢をはじめとする体の各部位の左右への動きなど、とにかく右と左に（または右と左を）動き動かしさえすればあとは何でもOK！という条件付き即興ダンスである。1番が終わり、間奏に入ると生徒の実態をよく知る授業者（鈴木）が生徒を数名指名する。指名された生徒は授業者と交代しリーダーとして前に立ち、2番から同じく即興で踊る。その他の者はまたリーダーの真似をして踊る。8カウント×4くらいを目安に次々とリーダーを変えていく。

#### <生徒の様子>

授業者に指名されるや否やそれを待ち望んでいたかのように、皆の前に走り全力で踊る者もいれば、恥ずかしさからか指名されると後方に逃げる者もいた。前に出るのは恥ずかしいが、踊るのは楽しいと見えてその場では満面の笑みで全力で踊る者も少なくなかった。曲の終盤では多くの者がどんどん前に出ていき、リーダー側の方が人数が多くなった。生徒の感想でも「右左のダンスが楽しかった」「右左の曲でダンスをし、激しいダンスでしたが、とても楽しかったです。またぜひお願いします」「印象に残ったのは右左のダンスです。いろんな動きがあって印象的でした」「横に動いたりするダンスが特に楽しかったです」などから、ウォームアップとして心拍数を上げなが



図2 「右左ダンス」でみんなの前で踊る複数のリーダー（写真右の3名）

ら、楽しく踊ることができた様子がうかがえる。また生徒の実態として「自由に動く」ことは苦手であるが、完全な自由即興ではなく「右と左」という条件がある中での即興であるため、その「右と左」が動きのヒントとなり気負わずに動くことができたと推測できる。

#### 2) ハイ・ロータッチ

##### <内容>

##### ①ハイタッチ

うろうろ歩き回り、すれ違う人とハイタッチをする。「10人とやったら座る」などの指示を出し、競争するのも楽しい。

##### ②ハイ・ロータッチ（図3）

腕を高く伸ばしてハイタッチした後、前方から腕伸ばしクロールの要領で振り下ろしてきた手をそのまま互いにすれ違いざまに下でもタッチする。

##### ③タッチ&プッシュ

例えば右手でハイ・ロータッチした場合に、空いている左手同士で手の平を合わせ、押し合ってその勢いで反時計回りに1回転してから別れる。

##### ④タッチ&プッシュ・プッシュ



図3 ハイ・ロータッチ

タッチ&プッシュのあと、回転し終わったら今度は右手同士で行い、時計回りに再度1回転してから別れる。

#### ⑤ハッピー・ラッキー・ジャンケン

ハイ・ロータッチをした後で、空いている手でじゃんけんをする。勝った方は「ハッピー」と言い、その手を上げる。負けた方は「ラッキー」と言い、同様に手を上げる。両者上げた手で「ハッピー！ラッキー！」と言いハイタッチをして別れる。

次は、あいこも入れる。あいこだった場合は「ア

イーン」と言ってその場に座る。あいこにならずに勝負が付いてしまった場合は、また次の人を行い、あいこになるまで繰り返す。

#### <生徒の様子>

歩く速さと腕の速さ、手の位置、押す力とタイミングなどを互いに感じ取って調節する必要がある、楽しみながらも相手を感じる体験ができる。生徒の感想からは「タッチの部分など日常生活で真似したくなるものばかりです。楽しかったです。本当に」「特に楽しかったのは、最初のハイタッチ・ロータッチです。個人的には、5人、10人だけではなく、無限にハイタッチなどをしていたいと思いました」「ハイタッチゲームがとても面白かったです」「ハッピー、ラッキーのハイタッチが楽しかったです」「アイーンの動きが難しかったです」「ハイタッチ、ロータッチの時に友達と協力できたと思いました」など、楽しさはもちろん、協力することも意識できていた。

### 3) カポエイラの動きから

#### <内容>

#### ①ジンガ (図4)

カポエイラの基本ステップ。3拍子で息を合わせて行う。

#### ②ガロパンチとエスキーバ (図5)

ジンガの流れで一方は平手打ちを出し、もう一方がくぐるように避ける。この時、攻撃していない側の腕(右手で平手打ちを出すなら左腕の方)を大袈裟にめいっぱい後方へ伸ばすと動きがよりダイナミックに見える。

#### ③発展 (戦いごっこ2)

相手の攻撃に逆らわず、受け流すように軽やかにかわすという基本の避け方をもとに、自由に動いてみる。戦う相手(対象)が存在する分、動き



図4 二人組でジンガ



図5 ガロパンチ（左）とエスキーバ（右）

は出やすいが、同時に二人だけのやり取りに偏り、空間が狭くなりがちであるため、動きや体をデフォルメさせたイメージ（スローモーション、ゴム人間など）で行うようアドバイスをした。さらに「大きい動きだけだと疲れるし、飽きてくるので、たまにとっても小さく細かい動き（例えば眉毛だけを動かすとか、呪文を唱えるふりをするなど）も入れるとメリハリが出ます。そしてそれを行う際には、その前に一旦静止して間をおくと、相手にも分かりやすいし観客も注視してくれます」と演ずる際のコツの説明も追加した。

#### <生徒の様子>

「攻める方と避ける方」というように役割がはっきりしているため生徒たちは非常にイメージしやすかったようである。具体的で意味のある動作に

関しては迷いなく行え、動きも「攻撃していない方の手を大袈裟に」「攻撃する側だけでなく避ける側の方がより大袈裟に」というアドバイスを参考に、個性あふれる大きな動きが頻発した（図6）。「実際に手が届く距離でやると、もし当たってしまったら危ないし、また観客から見ても二人の距離が狭いと見えにくいので、腕や脚がすごく長く伸びるゴム人間をイメージしましょう。または腕と脚でおこす風で攻撃するイメージでやってみましょう」というアドバイスを受け、攻撃の腕を動かす時も体幹部から動かすことができるようになったり、得意な者は側転で避けてみたり、柔道の受け身のように床を転がって避けてみたりと、多様な動きが見られるようになった。最後は決闘の雰囲気を出すために『Fire Dance』（松本晃彦）という曲を流し、体育館の真ん中でペアごとに発



図6 大袈裟に避ける



図7 みんなの真ん中で発表

表した(図7)が、これは全員ではなく立候補で行った。また動きが個性的だったり、大きかったり、面白かったりした何組かは教員が真ん中に誘い出し、発表してもらった。当初ダンス授業に対してかなり否定的であった女子生徒 A も鈴木や他生徒に促され、楽しそうに友達と発表してくれたのが非常に印象的であった(A は第 1 回目の感想で「前半は、そこそこ楽しかったですが、後半は恥ずかしくつまらなかったです。わざわざ、外部から講師を呼ぶのであれば普通にクラス授業、教科授業などやっていたかったです。時間をさいてまで、なぜこんな授業を行ったのか、よくわかりません。改めて見直していただき今後行うか、検討、改善をお願いします。期待していたのに、残念です。」との感想を残している)。

生徒の感想からは「一番楽しかったことは格闘ダンスです。中国のカンフーや酔拳みたいなことをオーバーに出来たので、とても楽しかったです」「攻撃からの反撃の動きを考えたのが楽しかったです」「難しかったのはカポエイラみたいなことです。楽しくできて良かったです」「ペアで 1 人が避けて 1 人が攻撃する動きが面白かったです」「バトルダンスが楽しかったです」「最後の戦うところが一番楽しかったです」「ダンスの相手と攻撃をやるのが楽しかったです」「カポエイラで風の動きをしてよけて楽しかったです」「相手の攻撃を避けるゲームが楽しかったです」「カポエイラの動きがとても格好良かったです」と記述も最も多く、印象に残ったことがうかがえる。難しさも感じつつも、やはり意図が明確である点が行いやすく楽しかったのではないかと推測される。

#### 4) おもしろ表現カード

##### <内容>

名詞カードとオノマトペカードを約 30 枚ずつ

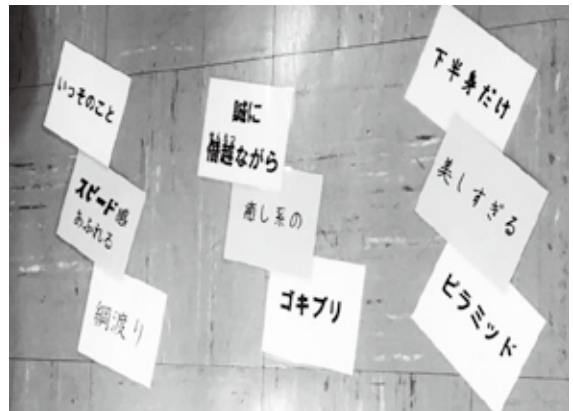


図 8 修飾語カードとむちゃぶりカードと名詞カードの組み合わせ

用意し、無作為に引いて出たお題を体で表現するジェスチャーゲームである。他にも「底抜けに明るい」「気まぐれな」といった修飾語カードと「見事復活を遂げた」「まことに僭越ながら」「上半身だけ」といったむちゃぶりカードもあり(図8)、特にこれらを組み合わせて行う即興的な身体表現は、高校生や大学生、教員対象の実技講習会などでも非常に盛り上がるものであるが、予め担当教員(鈴木)と打ち合わせをし、「理解できる生徒とできない生徒がいる。また、中には律儀に解釈しようとして悩む生徒もいる」とのことからこの2種のカードは不採用とした。また名詞カードの中でも難しいと思われるものは不採用とした(表4)。

##### <生徒の様子>

3チームに分かれて当てっこをした。まずは各々名詞カード単発で行った。一人だけで表現してもよいし、二人以上で協力して表現してもよいのだが、「一輪車」「サル」というお題では個々に表現し、また「鬼ごっこ」「運動会」「サスペンス劇場」などでは打ち合わせ無しに自然に役柄が出来上がり、スムーズに表現に入ることができていた。これは第6、7回目の授業で「群像」を経験してい

表4 おもしろ表現カードのリスト (一部)

オノマトペカード		名詞カード	
1 ひっそり	17 サラサラ	1 富士山	16 サル
2 ふわっふわ	18 ペラペラ	2 東京タワー	17 アイドル歌手
3 モジャモジャ	19 ウキウキワクワク	3 ピラミッド	18 お花屋さん
4 ノリノリ	20 がっちり	4 新幹線	19 お寿司屋さん
5 ネバネバ	21 しょんぼり	5 一輪車	20 鬼ごっこ
6 ぐちゃぐちゃ	22 こっそり	6 ジェットコースター	21 かくれんぼ
7 てろってろ	23 ボサボサ	7 サスペンス劇場	22 けんけんぱ
8 ぷるっぷる	24 むっちり	8 台風	23 スイカ割り
9 つぶつぶ	25 ぐるぐる	9 引越し	24 綱渡り
10 ぬるぬる	26 シャキッ	10 結婚式	25 野球
11 パキパキ	27 カッチカチ	11 うさぎ	26 バスケットボール
12 ふにゃふにゃ	28 すいすい	12 ゾウ	27 サッカー
13 ビッカピカ	29 ガシャンガシャン	13 ワニ	28 フィギュアスケート
14 グシャグシャ	30 ひらりひらり	14 くじら	29 相撲
15 もこもこ	31 のんびんたたり	15 ゴキブリ	30 フェンシング
16 もっさもさ	32 どっしり		

る影響も大きいであろう。因みに無作為にカードを引くのは各チームが自分たちで引いてもいいし、他チームが引くというのでもよいが、今回は運動制限のため実技に参加することの出来ない生徒がいたので、彼にカードを引く役を引き受けてもらった。それによりみんな一緒に参加している空気になり、「動かなくてもみんなが参加できる」という身体表現の利点も活かされた。

次にオノマトペカードと名詞カードを組み合わせて行った(図9)。これは先ほどの“当てっこ”とは異なり、他チームが無作為に引いたお題を即座に表現するため、観客側も表現側もお題を



図9 オノマトペカードと名詞カードの組み合わせ

知った上での実施となる。「ウキウキワクワク+スイカ割り」のように組み合わせとして自然なものは難易度は低いが、予測できてしまう面白さはそれほど高くない。一方、「こっそり+ジェットコースター」(図10)「ひらりひらり+うさぎ」(図11)などは発想力・創造力が必要であり、観客側からの期待度も高くなる。「こっそり~」では、本来大騒ぎするはずのジェットコースターが物音を立てないように静かに移動する様子を表現しており、泥棒が縦に繋がって歩いているようにも見え、可笑しかった。「ひらり~」では、確かにジャンプの仕方も決してピョンピョンではなく、軽やかであったし、さらにはウサギの耳を模して頭上に挙げていた両腕が、途中から翼をはためかせるがごとく動くように変化した者もあり、観客をあっと言わせていた。そうかと思うと後方から、そのウサギたちを狙う獵師役を表現している者まで現れ、独創的な表現にこれまた観客も沸いた。

最後は、各チームの代表者が自分たちで好きなカードを選んで、そのテーマで創作を行い、発表・当てっこを行った。

最初のチームの「ひらりひらりの台風」では全員がひらりと舞いながら移動していく表現で



図10 「こっそりジェットコースター」



図11 「ひらりひらりのウサギ」

あったが、なかなか正解が出なかった。そんな中、一人が集団からやや離れたところで強風に向かって傘をさして歩く姿を現したところすぐに正解が出た。その“もの”自体を表す者とその状況を表そうとする者の組み合わせにより、台風と人との関係が見え、見事伝わることができた。

次のチームの「ヌルヌルな鬼ごっこ」は「蘇る幽霊」や「ぐにゅぐにゅのボーリング」などの声も上がったが、比較的早い段階で正解が出た。これも最初は全員が床で滑っている表現から始まったが、途中で追う者と追われる者が明確に見え出したため、その解り易い関係が正答に導いたのであろう。

最後のチームの「ガッチリなアイドル歌手」でも、同様に最初は全員がアイドル歌手になりきって表現していたが、そのうち、その彼らの前に立

ち膝になり低いポジションからノリノリで応援するファンを模する者が現れ、そこでようやく正解が出た。

生徒の感想では「サルジェスチャーが難しかったです。でも、自分が思う動きをして、楽しかったです」「ジェスチャークイズが楽しかったです」「音楽をかけてやると思っていたら音楽はあまり使わず一部を練習した感じでした。ジェスチャーは擬音を使った表現“ヌルヌルな授業”etc. 楽しかったです」「ジェスチャーをダイナミックにおどれて楽しかったです。またやりたいです」「一番楽しかったことは、カードを一枚とってそれを当てるというゲームです」など、身体表現そのものが目的ではなくクイズやゲームの手段として身体表現を用いている感覚で行われていたのがよかった。クイズやゲームだと、遊びの感覚で身体表現に対して構えずに気軽に行うことができるので、導入としても用いることができる。

## 5) 真剣白羽取りダンス（戦いごっこ1）

### <内容>

『La Bella Ciao』（Pascal Comelade）という曲に合わせて二人組で踊るダンス（図12）。一人は弟子役としてリズムに合わせて移動し、曲の節目で刀で切りつけるように両手で振りかぶって勢よく振り下ろす。もう一方は師匠役となり、弟子のそれに対して“真剣白羽取り”の要領で捕まえようとするが、捕まえられずに負ける。また繰り返しの曲が始まったら役割を替え繰り返す。最後は見事真剣白羽取りが成功して師匠が弟子を投げ飛ばして終わる（図13）。このダンスは様々な場で行っているが、幼児から成人まで幅広く楽しめる大人気のダンスである。

このダンスは、①<師匠：手拍子しながら待つ、弟子：移動する>の局面と、②<師匠：真剣白羽取り、弟子：刀で切る>の局面があるが、①の局



図 12 真剣白羽取りダンス



図 13 最後は真剣白羽取り成功！

面は個々リズムに乗って陽気に行うことができるため、かなり自由度が高く、多くの練習時間を要さないが、②の局面はある程度定型ではっきりと表現しなければ関係が伝わりにくくなってしまうので、この部分だけ切り出し、リズムと動きが合うように複数回練習した。

#### <生徒の様子>

これもカポエイラの発展（戦いごっこ2）と同様に攻めと守りの役割がはっきりしているため生徒たちは非常にイメージしやすかったようである。移動の仕方はテレビでもよく見る“オネエ系タレント”を取り上げ、具体的な模倣をオーバーに行ったため、非常に盛り上がったし、個性豊かな表現が目立った。曲自体一度聞けばすぐに覚えられるものであることから、曲を流さなくとも生

徒たちは「チャララララン」と歌いながら踊る者も多かった。

生徒の感想では「意外と激しい運動でしたが、とても面白かったです」「友だちと一緒に剣と盾のダンスがとても楽しかったです。また是非お願いします」「真剣白羽取りのオネエ歩きも楽しかったです」「真剣白羽取りで投げ飛ばされる演技ができて、良くて面白かったです」「2人でやった剣道のような動きが楽しかったです」「印象に残っているのは刀で戦うダンス、音楽に合わせてリズムに乗りながら表現したのが、楽しかったです」「受け止め方などをやって、リズムよく楽しめたと思います」「音楽に合わせて白羽取りの動きをしたのが楽しかったです」などから、リズムに乗って踊る要素と戦いの動きおよび関係の表現の要素、両方を楽しめていたと推測できる。

### 3. 質問紙調査

#### 1) 選択肢による回答

「1. 楽しかったですか」「2. 難しかったですか」「3. 恥ずかしかったですか」「4. 友だちと協力できましたか」「5. またやりたいですか」の5つの質問に対し、簡略化のため「とてもそう思う」「まあまあそう思う」「全然そう思わない」（但し質問により回答の言い回しを適宜変えた）の3件法で回答してもらった。

結果は図14のとおりである。1回目と2回目との間には回答の比率に有意差は認められなかった（カイ二乗検定）。以下「とてもそう思う」と「まあまあそう思う」を併合して見てみる。

#### <1. 楽しかったですか>

1回目96%、2回目100%の者が楽しかったと回答していることから、全体を通して楽しく踊り、表現することができたといえる。

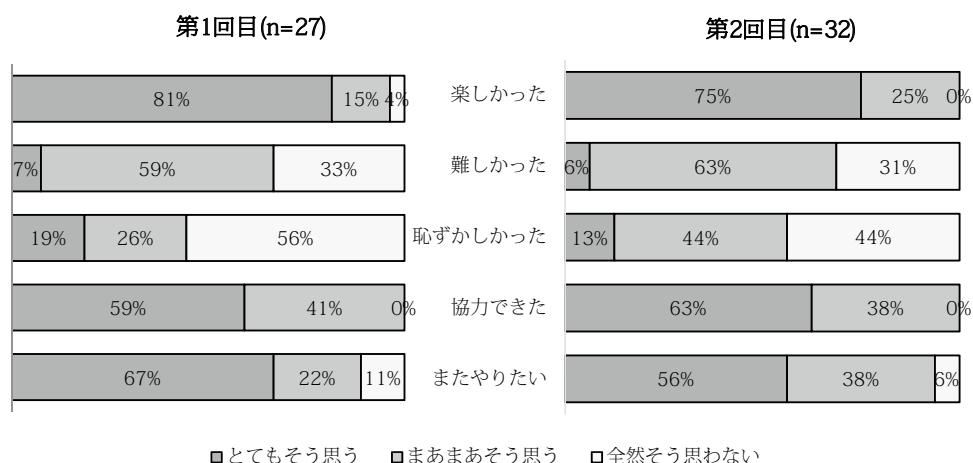


図 14 質問紙による回答

### < 2. 難しかったですか >

1 回目 66%、2 回目 69% の者が難しかったと回答している。1 回目には「おもしろ表現カード」で頭を使って考える工程が入っており、特に「ぬるぬるの鬼ごっこ」などの変わったお題が出された時はさぞ難しかったのではないと思われる。また生徒の感想にもあるとおりカポエイラの動きや「ハイ・ロータッチ」の数種の動きなど、その動作自体が難しかったようである。

### < 3. 恥ずかしかったですか >

1 回目は 44%、2 回目は 56% の者が恥ずかしかったと回答している。両者に有意差は認められなかったものの、1 回目は発表の場はあれど集団による発表であり、2 回目は二人組での発表ということで、発表者対観客の人数比による注目度の違いにより若干の差異傾向が現れたのではないと思われる。生徒の感想では「恥ずかしい」という記述は述べ 2 回しか出現していないことから、今回の授業ではさほど恥ずかしさは感じていない、もしくは感じてはいるがそれ以上に楽しさの方が大幅に上回っているのかもしれないと推察できる。

### < 4. 友だちと協力できましたか >

2 回とも全員が協力できたと回答している。今回の内容はほとんどが二人組以上で行うものであったことから、このような結果になったと思われる。

### < 5. またやりたいですか >

1 回目は 89%、2 回目は 94% の者がまたやりたいと回答している。さすがに全員とまではいかなかったが、多くの者が今回の内容に興味・関心を抱いてくれたと期待できる。生徒の感想でも「楽しかったです。是非またやりたいです」「または是非機会があれば、3 回目もお願いします」「これでお別れというのも寂しいので是非またいらしてほしいです!!」など多くみられた。

### 2) 各質問間の相関 (表 5)

1 回目では、「楽しかった」と「またやりたい」の間に中程度の正の相関がみられた ( $r=0.689$ ,  $F=22.62$ ,  $df1=1$ ,  $df2=25$ ,  $p<0.01$ )。また、「楽しかった」と「恥ずかしかった」との間 ( $r=-0.405$ ,  $F=4.91$ ,  $df1=1$ ,  $df2=25$ ,  $p<0.05$ )、「難しかった」と「またやりたい」との間 ( $r=-0.381$ ,  $F=4.25$ ,  $df1=1$ ,  $df2=25$ ,  $p<0.05$ ) にそれぞれ弱い負の相

表 5 各質問間の相関

1回目

	楽しかった	難しかった	恥ずかしかった	協力できた	またやりたい
楽しかった	－	-0.199 ns	-0.405 *	0.236 ns	0.689 **
難しかった		－	-0.130 ns	-0.239 ns	-0.381 *
恥ずかしかった			－	-0.104 ns	-0.170 ns
協力できた				－	0.232 ns
またやりたい	*p<.05 **p<.01				－

2回目

	楽しかった	難しかった	恥ずかしかった	協力できた	またやりたい
楽しかった	－	-0.129 ns	-0.265 ns	0.447 *	0.471 **
難しかった		－	0.451 **	0.000 ns	-0.365 *
恥ずかしかった			－	-0.166 ns	-0.374 *
協力できた				－	0.211 ns
またやりたい	*p<.05 **p<.01				－

関がみられた。以上より、楽しかったからまたやりたいと思うし、恥ずかしかったから楽しいとは思えず、また難しかったからまたやりたいとは思えなかったとみることができる。

2回目では、「楽しかった」が「友だちと協力できた」( $r=0.447$ ,  $F=7.5$ ,  $df1=1$ ,  $df2=30$ ,  $p<0.05$ ) および「またやりたい」( $r=0.471$ ,  $F=8.57$ ,  $df1=1$ ,  $df2=30$ ,  $p<0.01$ ) との間に弱い正の相関がみられた。また「難しかった」が「恥ずかしかった」との間に弱い正の相関 ( $r=0.451$ ,  $F=7.66$ ,  $df1=1$ ,  $df2=30$ ,  $p<0.01$ )、「またやりたい」との間に弱い負の相関 ( $r=-0.365$ ,  $F=4.62$ ,  $df1=1$ ,  $df2=30$ ,  $p<0.05$ ) がみられた。さらに「恥ずかしかった」と「またやりたい」との間に弱い負の相関 ( $r=-0.374$ ,  $F=4.89$ ,  $df1=1$ ,  $df2=30$ ,  $p<0.05$ ) がみられた。以上より、友だちと協力できたことが楽しさに繋がり、またやりたいという意欲に繋がったが、恥ずかしさが原因で次回への意欲が湧かなかったと推察できる。また難しく思うようにできなかったから恥ずかしさを覚え、

恥ずかしくてできなかった点において難しさを感じたとも推察できる。

#### 4. 教員の感想

##### 1) 日時、回数について

「たっぷり時間が合って良かったです!」「午後に設定し、長い時間取り組めてよかった」

##### 2) ねらいについて (「身体を動かす楽しさ」「自由な発想での身体表現」「相手の動きを意識して動く」をねらいとした)

「自由な発想の中にも、イメージ作りが苦手な生徒の為に基本の動きがあり、分かりやすかった」

##### 3) 内容について (コンテンポラリーダンスやカポエイラをベースにした内容)

「相手を意識することを苦手とする生徒が多い中で、楽しく、その部分を学習できるという点がすごい教材だと思いました」「導入の動きがとても楽しめる内容でした」「小笠原先生の最後に行っ

た見本を最初に見せると、もっと生徒の意欲が高まったかもしれません」「生徒が楽しく、興味・関心を高められる内容で、とても良かったです」

以上より、時間、ねらい、内容に関して概ね良い評価であった。専門外であり、また普段の彼らの様子を全く知らない筆者とは違い、特別支援学校の教員ならではの専門的視点からの意見は大変貴重である。「デモンストレーションを冒頭に行った方が意欲が高まったかもしれない」という意見もあったが、当初は最初に授業者の動きを見て「そんなに難しいことはできない」と生徒自身が自らハードルを作ってしまうことを危惧し、敢えて難しい動きなどの見本は見せずに進めた。しかし、今回のように特に男子生徒が多い集団ではやはりアクロバティックな動きなどは好きであろうし、女子生徒も戦いのシーンは積極的に発表してくれたことから、次の機会にはぜひ冒頭にある程度難易度の高い動きも紹介してみようと思う。

## V. 全体を通して（鈴木による振り返り）

お笑いダンス道場も含めて生徒の感想はポジティブなものが多く、身体の実現を楽しむことができていた。自分の表現に自信を持ち、文化祭のダンスではオリジナルの動きを自分で取り入れたり、「ここはこういう風に動きたい」と自分で提案してくる生徒も多く見られた。1対1のシーンでは、攻撃を避ける動きを相手を見ずにやっていた生徒もいたが、徐々に相手の動きを見ながら行えるようになり、他者の動きに呼応して動くことができた。

指導の仕方については、特別支援学校ということもあり、授業の中で「今、何をやる時間か」を分かりやすく伝える必要があった。授業では、見本を見る時間なのか、実際に動いてみる時間なのか、動く時間ならどのように動けばいいのか、を

明確にした。どのように動けばいいかを示すことは、自由な表現の妨げになることも多いが、イメージしやすい動きをモチーフにし、いろいろなパターンを見本を見せることで、ある程度の自由さを担保することができた。良くも悪くもこちらの意図しない場合もあるが、それはそれとして肯定的に受け止め、「もっとよくするにはこうするといいんじゃない？」と次への課題として提示した。特別支援学校の生徒でなくても重要になる手続きではあるが、特別支援学校の生徒に対してはその部分を入念に時間をかけて行うことが必要であると感じた。

知的障害特別支援学校の生徒にとって、ルールが複雑だったり、楽しむためには一定のスキルが必要だったり、攻守が入り乱れて「今何をすべきか」を瞬時に判断しなければならないスポーツは苦手な傾向があると感じている。一方で、ルールや動きが単純なものや、瞬時の状況判断を求められないスポーツ、動きそのものを楽しむスポーツには意欲を持って取り組むことができる。そういった意味で、ダンスは知的障害特別支援学校の生徒にとって親しみやすいものである。

しかし、特別支援学校では、必ずしも体育の教員免許を持った教員が体育を担当するとは限らない、という現状がある。ましてやダンスの指導に長けた教員が指導できるケースはかなり限られているのではないだろうか。ダンスと親和性の高い生徒たちにダンスの楽しさを存分に味わわせるための取り組みがもっと広がっていくことが課題だと感じている。

## VI. まとめ

特別支援学校において全18回のダンス授業のうち、2回を担当し「お笑いダンス道場」という名称で授業を行い、ほぼ全員が「楽しかった」と

回答した。ねらいとしては、①やってみたことのない動き、自分では思いつかない動きを発見して動く、②自由な身体表現の楽しさを知る、③生徒の持っている「ダンス」の固定観念を変える、であった。アプローチとしては普段、様々な対象者でも行っている「笑い」「攻めと避け」「頭を使う・頓智」などであったが、やはり普段の彼らの様子を全く知らない筆者としては、探り探りで彼らの様子を見ながら内容を微調整していくしかなかった。

創造的・創作的な表現における定番ともいえる即興的表現に関しては、導入としては即時性が決め手となる（「新聞紙」「群像」などもその一つである）。じっくり考えてしまうと恥ずかしさや考え過ぎが邪魔をして独創的な表現や突発的・ハプニング的な面白さが生まれにくくなる。「おもしろ表現カード」は瞬発的にも使えるし、じっくり考えてグループで創作する場合にも使える。今回は「右左ダンス」で瞬発的な即興表現を行ったので、こちらでは創作にもチャレンジしてみた。これはチーム内でのコミュニケーションが必要となるため少々難易度が高いかと予想していたが、彼らの動きや発想を見るに可能だと判断して試しに行ってみたところ、見事に他者の表現を補う（もしくは助長する）表現をする者がいたため（上級生であろうか？）予想以上に素晴らしいシーンが度々出現した。障害児支援・特別支援教育の分野で幅広く活用されているムーブメント教育において「子どもの情緒的な健康は、創造的な運動を行うときの子どもの喜びや夢中で取り組む気持ちによって高められると考えられており、ときにこの視点は、身体技能の高度な発達を促すことよりも重要である」<sup>14</sup>とされていることから、遊び感覚で創造的な身体表現を行う意義は非常に大きい。「おもしろ表現カード」による身体表現は手軽に行えて、かつ様々な対象に適っていることか

ら今後も大いに活用すべき教材であるといえよう。

生徒の参加度に関しては、全体を通して多くの生徒が積極的で個性豊かな動きを見せてくれた。もちろん中には参加せずに見ているだけの生徒もいるが、その心の中は分からない。大場（1996）のいうとおり「黙って口をつぶっているから嫌いかということとんでもない」<sup>15</sup>こともある。つまらないのか、やりたいけど恥ずかしいのか、みんなが楽しそうに踊っている様子を見るのが好きだから自分は動かずにじっくり見たいのか、彼らの中では何かしらの表現になっているのに単にこちらがそれに気づけていないだけなのか、全て推測の域は出ない。生徒はその日の調子によって、集中や興味・関心の度合いが変わるという。大多数がかなり盛り上がった「右左ダンス」では関心を示さなかった生徒も「おもしろ表現カード」では、抜群のセンスで会場を沸かせてみたり、他の活動はほとんど参加しなかったが戦いごっこはみんなの前で発表してみたり、まさに十人十色であった。授業である以上、当然ねらいは設定してあるし、ある程度の筋道も用意してあるが、そのために一つの内容に時間を多く割いてしまうと、仮にそれに対して興味を持たなかった生徒にとってはつまらない時間が長くなってしまう。今回は、一つの内容に極力10分以上はかけずに、次から次へとテンポよく展開するよう計画していたので、「さっきはやらなかったけど、これならやる」というように、生徒の多様な興味に対して功を奏した。

生徒の実態としては「自由に動く」ことが苦手。決まった動きをすることはできる。振りの決まっているダンスの経験はある」とのことであった。確かに振り付けダンスのように動きを覚えて身に付けて、みんなで踊るというものももちろん楽しいものではあるが、同時に決まった形があり、「あるべき身体表現」「あるべきダンス」のみがあ

まり強く目指されると、本人にとっては表現活動でなくなるという危うさがある<sup>16</sup>。これに対し「真剣白羽取りダンス」はきっちりとした振り付けではないが、アレンジの十分可能な“目安として”の定型の動きがあり、新たな動きを生み出すのが大変なのであればその基本の振り付けで踊ればいいし、各自思うままに踊りたければそれもできるし、というかなり融通の利く振り付けリズムダンスである。高橋（2013）が「創作ダンスの特性である創造性、独創性を発揮し、自分の思いを表現する体験と、現代的なリズムのダンスの特性の、リズムに乗って楽しく踊り、運動的達成感を得られる体験の両方が、ダンスの不可分な魅力である」と考える。この2つを分けて学習体験することで、ダンスの持つ本来の楽しさを知らぬまま、あるいは不完全燃焼の昇華しきれない思いを抱えたままダンスから離れて行くことになりはしないかと危惧するものである<sup>17</sup>というように、せっかく楽しいダンスであるのだから創作ダンスとリズムダンスを分けない、振り付けリズムダンスでありながら創造的・創作的でもあるこの種のダンスは「ダンスの楽しさを知る」ための第一歩として大変有効な教材であるといえる。さらにこのダンスでは攻めと避け（この場合は師匠と弟子）で互に関わることができ、茅野（2012）が「舞踊教育の立場から、身体表現としてのダンスの意義を、心を動かすことによって得られる動きの拡大と他者を含む外界とのレスポンスにあると位置付け<sup>18</sup>」（下線は筆者追記）ているように、「楽しみながら他者との交流をする」という身体表現教育において最重要であるともいえる点もカバーできている。

音楽に合わせて踊るのがダンスだと思い込んでいる者が多いのは事実であり、めいっばい体を動かして運動欲求を満たすことで情緒の安定も図れることから、リズムダンスもしっかり押さえつつも、やはり大切にしたいのは創造的な身体表現で

ある。創造的な身体表現は人との違いを知り、尊重しながら楽しむことの出来るダンスであることから、技術的な訓練なしでいつでもだれでもすぐに行うことができる。ダンス学習では、それぞれの子どもが最高の力を発揮しながら同じ課題と一緒に活動することができる<sup>19</sup>。身体的に制限があったり、集中が続かなかったり、ニュアンスの捉え方が人それぞれであったりする集団でも、ともに楽しめるのがダンスの良さであると今回改めて感じた。今後もまずは考え方や感じ方の違い、想像力・創造力の違いに気づき、そこから生まれてくる表現に重きを置いた指導を続けていきたい。

課題としては、せっかく楽しみながら理解してできるようになった一流れの動きを使って、ある程度の長さの小作品に繋げることである。その為には手順および空間の理解が必要となってくるが、そこが彼らにとってまた難しい点でもある。現場教員との情報共有および生徒の様子・個性の把握をもとに、更に展開していければよい。

最後に、今回特に印象的だったのが生徒もさることながら現場の先生方である。決して指導する・援助するというのではなくむしろ積極的に自らダンスを楽しんでいるように見受けられた。一つ一つの動きも非常に大きく、満面の笑顔で動き、生徒たちにも促すというよりは自然に誘い込むような関わり方であった。筆者は教員対象の講習会も数多く行っているが、その中でも群を抜いていたように感じた。そのような先生方との普段の学校生活が基盤にあり、温かく受け入れられる場があってこそ心の解放・豊かな表現であったのであろうと今になって思う。佐分利（2004）は「認め合う雰囲気を作る動きがクラスに広がったとき、生まれたばかりのダンスを共有する充実感と達成感を味わえる」<sup>20</sup>としているが、今回がまさにそうであったと深く感じた。

## 謝辞

今回、ともに楽しい時間を過ごし、ご協力いただいた横浜国立大学教育学部附属特別支援学校高等部の生徒および諸先生方には深く感謝の意を表したい。

## 引用文献

- <sup>1</sup> 文部科学省『「新学習指導要領」中学校学習指導要領解説 保健体育編』pp.116-131
- <sup>2</sup> 大貫 秀明 (1995)「表現」という呪縛：ダンス教育を一考する 日本体育学会大会号 (46), p.146
- <sup>3</sup> 中村 恭子 浦井 孝夫 (2006) ダンスの学習内容と楽しさの検討—創作ダンスと現代的なリズムのダンスの比較— 順天堂大学スポーツ健康科学研究 第 10 号, pp.65-70
- <sup>4</sup> 高橋 美穂子 (2013) 創作ダンスの指導に関する考察 白鷗大学教育学部論集 7(1), pp.241-259
- <sup>5</sup> 小笠原 大輔 (2011) 笑えるダンス 女子体育 vol.53 pp.26-31
- <sup>6</sup> 中村 恭子 浦井 孝夫 (2005) ダンス領域内の種目採択に影響を及ぼす要因の検討—創作ダンスと現代的なリズムのダンスの比較— 順天堂大学スポーツ健康科学研究 第 9 号, pp.11-20
- <sup>7</sup> 中村 恭子 (2008)「中学校のダンス男女必修化に対する現場教員の評価と今後の課題」日本体育学会大会予稿集 (59), p.236
- <sup>8</sup> 宮川 則子 渡邊 伸 (2005)「ダンスの初心者指導について」信州大学教育学部紀要 116, pp.103-110
- <sup>9</sup> 茅野 理子 (2013) 栃木県学校体育におけるダンス指導の現状と課題について —ダンス必修化に関するアンケート調査から— 宇都宮大学教育学部教育実践総合センター紀要 36, pp.25-32
- <sup>10</sup> 小笠原大輔 (2014)「おもしろダンス」の教材としての有効性 東京純心女子大学紀要 第 18

号 pp.23-33

- <sup>11</sup> 小笠原大輔 (2015) 保育者養成における身体表現教材「おもしろダンス」に関する実践報告 湘北短期大学紀要 第 36 号 pp.25-38
- <sup>12</sup> 梅澤 秋久 (2016)『体育における「学び合い」の理論と実践』大修館書店
- <sup>13</sup> 竹林地 毅 編 (2006)『障害のある子どものための表現活動』東洋館出版社 p.5
- <sup>14</sup> 小林 芳文 大橋さつき (2010)『遊びの場づくりに役立つムーブメント教育・療法』(明治図書) p.40
- <sup>15</sup> 大場 牧夫 (1996)『表現原論』萌文書林 p.26
- <sup>16</sup> 竹林地 毅 編 (2006)『障害のある子どものための表現活動』東洋館出版社 p.5
- <sup>17</sup> 前掲 4
- <sup>18</sup> 茅野 理子 (2012) 知的障害教育におけるダンスプログラムの実践事例 宇都宮大学教育学部教育実践総合センター紀要 第 35 号 pp.181-188
- <sup>19</sup> 佐分利 育代 (1993) 知的障害児のダンス学習 鳥取大学教育学部研究報告 35(2) pp. 349-362
- <sup>20</sup> 佐分利 育代 (2004) ベトナム障害児教育専門コースでのダンス指導 日本女子体育連盟学術研究 vol.21 pp.55-62

An attempt of “Owarai-dance” (comical, funny, humorous dance)  
in a special support high-school

Daisuke OGASAWARA, Manabu SUZUKI

**【abstract】**

We set up two dance lessons called “Owarai-dance (comical, funny, humorous dance) in a special support high-school. The aims of these lessons are “to move with discovering movements they have never done, and movements they can not think of on their own”, “to know the pleasures of free physical expressions”, and “to change the fixed ideas on dance which students have”. Some students did not join them depending on the contents, but it seemed that most students enjoyed the activities. In the questionnaire, almost all of them answered “I felt fun”, all of them did “I was able to cooperate with everyone”, and almost 90% of them did “I want to do more”. Therefore, I can expect that this dance brings students interest in dances. I would like to make future work to connect the small contents like this time to develop to small art works.

**【key words】**

Owarai-Dance (comical, funny, humorous dance), Physical expression, special support school